

SKRIPSI

VISUALISASI WAYANG KULIT BERBASIS ANDROID

Oleh :

FERARA SRYAUGUSTA

2010-51-071



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014

SKRIPSI

VISUALISASI WAYANG KULIT BERBASIS ANDROID

Oleh :

FERARA SRYAUGUSTA

2010-51-071

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : VISUALISASI WAYANG KULIT BERBASIS ANDROID

SAYA : FERARA SRYAUGUSTA

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda V sesuai dengan kategori Skripsi

☐

Sangat Rahasia

(Mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)

☐

Rahasia

(Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

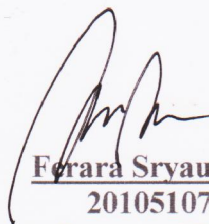
☒

Biasa

Disahkan Oleh :

Penulis

Pembimbing Utama



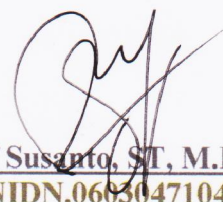
Ferara Sryaugusta

201051071

Alamat : Purwosari RT 01 RW 06

Kudus

13 Maret 2015



Arief Susanto, ST, M.Kom

NIDN.0663047104

13 Maret 2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

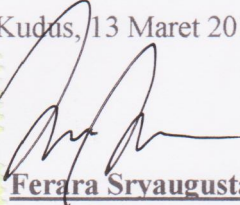
PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : VISUALISASI WAYANG KULIT BERBASIS ANDROID
NAMA : FERARA SRYAUGUSTA
NIM : 2010-51-071

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 13 Maret 2015




Ferara Sryaugusta
Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

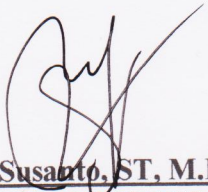
PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : VISUALISASI WAYANG KULIT BERBASIS ANDROID
NAMA : FERARA SRYAUGUSTA
NIM : 2010-51-071


Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 13 Maret 2015

Pembimbing Utama


Arief Susanto, ST, M.Kom
NIDN. 0603047104

Pembimbing Pembantu


Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0604048702

Cs

Mengetahui

Ka. Prodi Teknik Informatika


Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : VISUALISASI WAYANG KULIT BERBASIS ANDROID

NAMA : FERARA SRYAUGUSTA

NIM : 2010-51-071

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 26 Februari 2015. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 13 Maret 2015

Ketua Penguji

Tri Listyorini, M.Kom

NIDN. 0616088502

Anggota Penguji 1

Rizkysari Meimaharani, M.Kom

NIDN. 0620058501

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Rochmad Winarso, ST, MT

NIS. 0610701000001138

Ka. Prodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0406107004

ABSTRACT

Puppet is one of the traditional art from the ancestors of the Indonesian people who is now have started rarely performed. Only in the event or special occasions only the staging puppet held, so that only some people who knows and happy to be staging the puppet and most is the parents. While the young people happy with a wide range of things that smelled of modern and less interested in the traditional art. The more rapid technological developments over time, make the development of various applications increasingly widespread and easily made. One of the emerging and emerging is the android operating system. Android own widely used as operating system on various types of smart devices. The purpose of the manufacture of this application is a result in a visualization applications puppet- based android that can be used as a reference by the user to know puppet characters. By using the puppet characters punakawan. This application can be run through smart phone-based android.

Keyword : Puppet, visualization, Android, SQLite, Punakawan



ABSTRAK

Wayang merupakan salah satu seni tradisional yang berasal dari nenek moyang bangsa Indonesia yang kini sudah mulai jarang dipentaskan. Hanya dalam event atau acara-acara tertentu saja pentas wayang digelar, sehingga hanya sebagian orang yang tahu dan senang akan pentas wayang tersebut dan kebanyakan adalah para orang tua. Sedangkan generasi muda senang dengan berbagai macam hal yang berbau modern dan kurang tertarik pada kesenian tradisional. Semakin pesatnya perkembangan teknologi dari waktu ke waktu, membuat perkembangan berbagai aplikasi kian marak dan mudah dibuat. Salah satu yang sedang marak dan sedang berkembang pesat adalah sistem operasi android. Android sendiri banyak digunakan sebagai sistem operasi pada berbagai jenis perangkat pintar. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi visualisasi wayang kulit berbasis android yang dapat digunakan sebagai referensi oleh pengguna untuk mengenal tokoh pewayangan. Dengan menggunakan tokoh pewayangan punakawan. Aplikasi ini dapat dijalankan melalui ponsel pintar yang berbasis android.

Kata Kunci: *Wayang, Visualisasi, Android, SQLite, Punakawan.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Visualisasi Wayang Kulit Berbasis Android ”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya.
2. Bapak Dr. Soeparno, SH, MT, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Bapak Arief Susanto, ST, M.Kom, selaku pembimbing utama yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing pembantu yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Ibu dan Bapak serta Adikku yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan materi yang sangat berarti.
8. Teman-Teman TI Angkatan 2010, khususnya sahabat-sahabat saya yaitu Risky, Dani, Priyo, Wawan, yang telah memberikan saran dan motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak untuk sempurnanya sebuah karya tulis. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, 13 Maret 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB IPENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Wayang Kulit.....	5
2.2.2 Punakawan.....	6
a. Semar	6
b. Gareng	7
c. Petruk	8
d. Bagong	8

2.2.3	Android.....	9
2.2.4	SQLite	9
2.2.5	Eclipse	9
2.2.6	Java.....	10
2.2.7	Flowchart.....	10
2.2.8	Storyboard	14
2.3	Kerangka Pikir	15
BAB III	METODE PENELITIAN.....	17
3.1	Metode Pengembangan Multimedia	17
BAB IV	PERANCANGAN SISTEM.....	19
4.1	Konsep.....	19
4.2	Analisis Sistem.....	19
4.2.1	Analisis sistem yang berjalan.....	20
4.2.2	Analisis sistem yang dikembangkan.....	21
4.3	Storyboard multimedia visualisasi wayang kulit berbasis android.....	25
4.4	Desain user interface	30
4.5	Tabel basis data.....	34
4.5.1	Tabel data	35
4.5.2	Tabel media	35
BAB V	IMPLEMENTASI SISTEM.....	37
5.1	Perangkat lunak pembangun.....	37
5.2	Perangkat keras pembangun	37
5.3	Implementasi antar muka	38
5.3.1	Tampilan menu utama	38
5.3.2	Tampilan pemilihan bahasa menu sejarah	38
5.3.3	Tampilan informasi sejarah.....	39
5.3.4	Tampilan sub menu karakter.....	40
5.3.5	Tampilan informasi karakter	40
5.3.6	Tampilan menu voice changer	41
5.3.7	Tampilan sub menu animasi	41
5.3.8	Tampilan pemutar animasi.....	42

5.3.9 Tampilan informasi about.....	42
5.4 Pengujian Aplikasi	43
5.4.1 Hasil Pengujian Fungsional	43
5.4.2 Hasil Pengujian Sistem Pada Versi Android	45
BAB VI PENUTUP.....	47
6.1 Kesimpulan.....	47
6.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1	Flow direction symbol	11
Tabel 2.2	Processing symbol	11
Tabel 2.3	Input-output Symbol.....	12
Tabel 4.1	Deskripsi konsep aplikasi.....	19
Tabel 4.2	Flowchart analisis sistem yang berjalan	20
Tabel 4.3	Flowchart aplikasi yang dikembangkan	22
Tabel 4.4	Flowchart sistem aplikasi yang dikembangkan.....	23
Tabel 4.5	Flowchart sub menu aplikasi yang dikembangkan	24
Tabel 4.6	Storyboard multimedia aplikasi.....	25
Tabel 4.7	Tabel basis data	35
Tabel 4.8	Tabel data	35
Tabel 4.9	Tabel media	35
Tabel 5.1	Pengujian blackbox instalasi aplikasi	43
Tabel 5.2	Pengujian blackbox aplikasi.....	43
Tabel 5.3	Pengujian sistem pada versi android.....	45

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1	Semar.....	6
Gambar 2.2	Gareng	7
Gambar 2.3	Petruk	8
Gambar 2.4	Bagong.....	8
Gambar 2.5	Pengolahan pembuatan flowchart	13
Gambar 2.6	Bentuk umum storyboard	14
Gambar 2.7	Kerangka pikir aplikasi	15
Gambar 3.1	Metode pengembangan.....	17
Gambar 4.1	Menu utama	30
Gambar 4.2	Pemilihan bahasa menu sejarah	31
Gambar 4.3	Informasi sejarah punakawan	31
Gambar 4.4	Sub menu karakter	32
Gambar 4.5	Informasi karakter	32
Gambar 4.6	Voice changer	33
Gambar 4.7	Sub menu animasi	33
Gambar 4.8	Pemutar animasi.....	34
Gambar 4.9	Informasi about	34
Gambar 5.1	Tampilan eclipse	37
Gambar 5.2	Tampilan menu utama	38
Gambar 5.3	Tampilan pemilihan bahasa menu sejarah.....	39
Gambar 5.4	Tampilan informasi sejarah	39
Gambar 5.5	Tampilan sub menu karakter	40
Gambar 5.6	Tampilan informasi karakter.....	40
Gambar 5.7	Tampilan voice changer	41
Gambar 5.8	Tampilan sub menu animasi	41
Gambar 5.9	Tampilan pemutar animasi	42
Gambar 5.10	Tampilan informasi about.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Buku Konsultasi Skripsi
Lampiran 2 Lembar Revisi Sidang Skripsi

